

IMPERIALIS

IMPERIALIS est un jeu de simulation et de stratégie.

Les 2 superpuissances- USA et URSS- s'affrontent pour la domination de la planète. L'objectif de chaque superpuissance est de conquérir des zones d'influences à travers le monde. Le joueur gagnant est celui qui possède en fin de partie le dispositif de domination le plus puissant. IMPERIALIS se joue à 2, ou bien seul contre l'ordinateur; dans les 2 cas, le joueur choisi son camp. Lorsque vous jouez seul contre l'ordinateur, il existe 3 niveaux de difficulté. La partie se déroule par simulations successives qui comportent 3 étapes:



Etape 1- Prise de décisions

Etape 2- Carte mondiale du rapport de forces

Etape 3- Informations et analyse du rapport de forces.

ETAPE 1 - PRISE DE DECISIONS

C'est une étape individuelle: à tour de rôle, les 2 joueurs vont au clavier taper leurs décisions. Chaque joueur peut, à chaque période, prendre jusqu'à 5 décisions. Il dispose au total de 9 actions possibles qu'il peut mener dans 24 régions du monde.

U.S.A.  P.N.B. : 2000 budget : 95 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">% 4,7</div> <div style="display: flex; align-items: center;"><div style="width: 20px; height: 20px; background: black; margin-right: 5px;"></div>eco.<div style="width: 2px; height: 20px; background: black; margin: 0 5px;"></div><div style="width: 20px; height: 20px; background: black; margin-left: 5px;"></div>pol.</div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"><div>pot. mil. 95</div><div> pot. mil.</div></div> <div>espion. infiltr. aid. reg. guerilla base flotte blocus interv. arreter</div>
DECISION N° 2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-top: 10px;">action ?</div>	

1 / Les actions

1- Augmentation du potentiel militaire: cette décision concerne l'ensemble des forces et ne s'exerce pas dans un lieu particulier. Elle renforce l'impact des actions menées sur le terrain. Le rapport des potentiels des 2 pays apparaît dans la partie information (étape 3).

2- Espionnage: permet au joueur qui l'emploie de connaître dans un lieu, quelle sera l'efficacité d'une action qu'il pourra y mener; pour augmenter la receptivité du lieu, et donc l'efficacité d'une action, une "infiltration" est nécessaire. De plus, l'espionnage permet de connaître les actions en cours menées par son adversaire dans le lieu. Si l'espionnage est mené dans l'une des 2 superpuissances, 3 tableaux comparent les potentiels militaires, les situations économiques ainsi que les situations politiques des 2 pays.

3- Infiltration: action politique clandestine ou subversive qui permet de "préparer le terrain" et de renforcer l'impact d'une action plus directe (aide au régime ou guérilla...) qui serait menée ultérieurement. Attention quelque soit son ampleur, elle ne peut suffir à prendre le contrôle d'un lieu.

4- Aide aux régimes: permet, selon son ampleur et le rapport de forces local, de prendre le contrôle d'un lieu et d'en faire un satellite.

5- Guérilla: action de même effet pour des situations locales différentes. Par exemple quand le joueur cherche à détruire l'influence de l'ennemi (point clignotant ennemi).

6- Base: l'implantation d'une base renforce l'appartenance d'un lieu à l'une des superpuissances. Son implantation n'est possible que si le lieu est déjà acquis au pays (point fixe à la couleur du pays).

7- Flotte: l'arrivée d'une flotte dans un océan renforce les actions menées dans les pays riverains, mais en contrepartie, son départ atténue l'influence locale dans la zone d'origine. Chaque joueur dispose de 5 flottes réparties au début du jeu dans chacun des 5 océans.

8- Blocus: il sert à couper les relations d'un lieu satellite avec son "protecteur" et réduit fortement l'influence de l'adversaire dans celui-ci. L'auteur d'un blocus doit avoir une supériorité numérique de 2 flottes au moins, en prenant en compte les flottes des océans voisins du lieu visé.

9- Intervention directe: action militaire offensive pour l'appropriation d'un lieu. En cas d'échec, la présence de l'adversaire dans le lieu s'accroît. Attention, une intervention dirigée directement contre l'autre superpuissance est un cas de guerre mondiale et clos la partie par destruction mutuelle. Dans ce cas, le perdant de la partie est l'attaquant sauf si sa supériorité générale est véritablement écrasante.

Issue de l'intervention: L'issue dépend du rapport des forces qui est exprimé avant le déclenchement de chaque intervention par un tableau de comparaison entre les deux superpuissances. Ce tableau apparaît dans l'étape 3 (Informations et analyse du rapport de forces). Le modèle prend en compte 4 éléments: la puissance militaire, les flottes en présence dans les océans voisins, l'implantation régionale (dans les lieux voisins), et l'implantation locale (dans le lieu concerné). Ce dernier élément a, bien sur, une importance double sur l'issue du combat.

II / Théâtre de l'affrontement

Dans IMPERIALIS, le monde est divisé en 24 lieux:

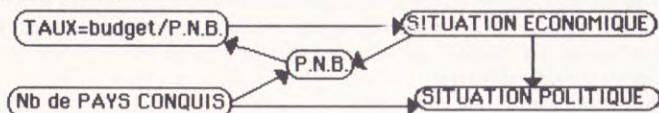
.U.S.A.	.Amérique Sud Atlantique	.Afrique Australe
.U.R.S.S.	.Amérique Sud Pacifique	.Asie Sud
.Europe Ouest	.Moyen Orient	.Asie Sud-Est
.Europe Est	.Péninsule Arabique	.Océan Indien
.Japon	.Corne Afrique	.Atlantique Nord
.Chine	.Afrique Nord	.Atlantique Sud
.Caraïbes Cuba	.Afrique Ouest	.Pacifique
.Amérique Centrale	.Afrique Centrale	.Méditerranée

Europe de l'Ouest et Japon font, dès le départ, partie de la zone d'influence américaine; l'Europe de l'Est de la zone d'influence soviétique. Il est donc possible dès le début du jeu d'implanter des bases dans ces pays. Néanmoins, dans ce jeu comme dans la réalité, rien n'est définitivement acquis: la présence d'une puissance dans un lieu tend naturellement à diminuer. Il faut donc toujours soutenir vos actions dans les lieux qui vous sont chers! De même, n'hésitez pas à "attaquer" des lieux conquis par l'adversaire: les renversements de situation sont toujours possibles!

III / Ressources financières

"L'argent est le nerf de la guerre": chaque action nécessite l'engagement d'un budget important. Certaines actions ont un budget imposé, d'autres sont libres. Les capacités d'action et d'intervention des 2 superpuissances sont limitées par leurs capacités financières: elles ne peuvent consacrer aux budgets militaire et extérieur plus de 10% de leur Produit National Brut (P.N.B.), sans mettre en péril leur équilibre économique et, en conséquence, leur situation politique.

De même, un taux (dépenses/P.N.B.) inférieur à 10% a tendance à améliorer la situation économique du pays. Ce taux (présenté en encadré dans la partie gauche de l'écran), évolue en temps réel et guide le joueur dans ses décisions. Sur la partie gauche, en bas de l'écran, un tableau de bord renseigne le joueur sur sa situation économique et politique. L'indice politique conditionne son maintien au pouvoir et dépend de la situation économique ainsi que du nombre de lieux possédés. En cas de destitution d'un joueur, la partie se termine. En outre, plus un pays possède de lieux à travers le monde, plus son P.N.B. augmente. Le schéma suivant résume les interactions entre les paramètres décrits ci-dessus:



IV / Procédures de décisions

La procédure à utiliser est précisément décrite sur votre écran:

- 1- Choisir sur la droite de l'écran l'action décidée en déplaçant la "main" avec les touches puis taper ENTREE.
- 2- Choisir ensuite de la même façon le lieu où se déroulera cette action puis taper ENTREE.
- 3- Pour les actions à budget variable, choisir le montant du budget en utilisant les touches

Actions à budget fixe:

espionnage
base
flotte
blocus
intervention directe

Actions à budget variable:

potentiel militaire
infiltration
aide aux régimes
guérilla

